

Imaggen

Artes Letras Espectáculos CONAC: Dirección de Información y Relaciones

Nº 100-5 Caracas Marzo de 1985 PVP. Bs. 5



Foto: Sebastián Garrido

LOCURA Y SOCIEDAD

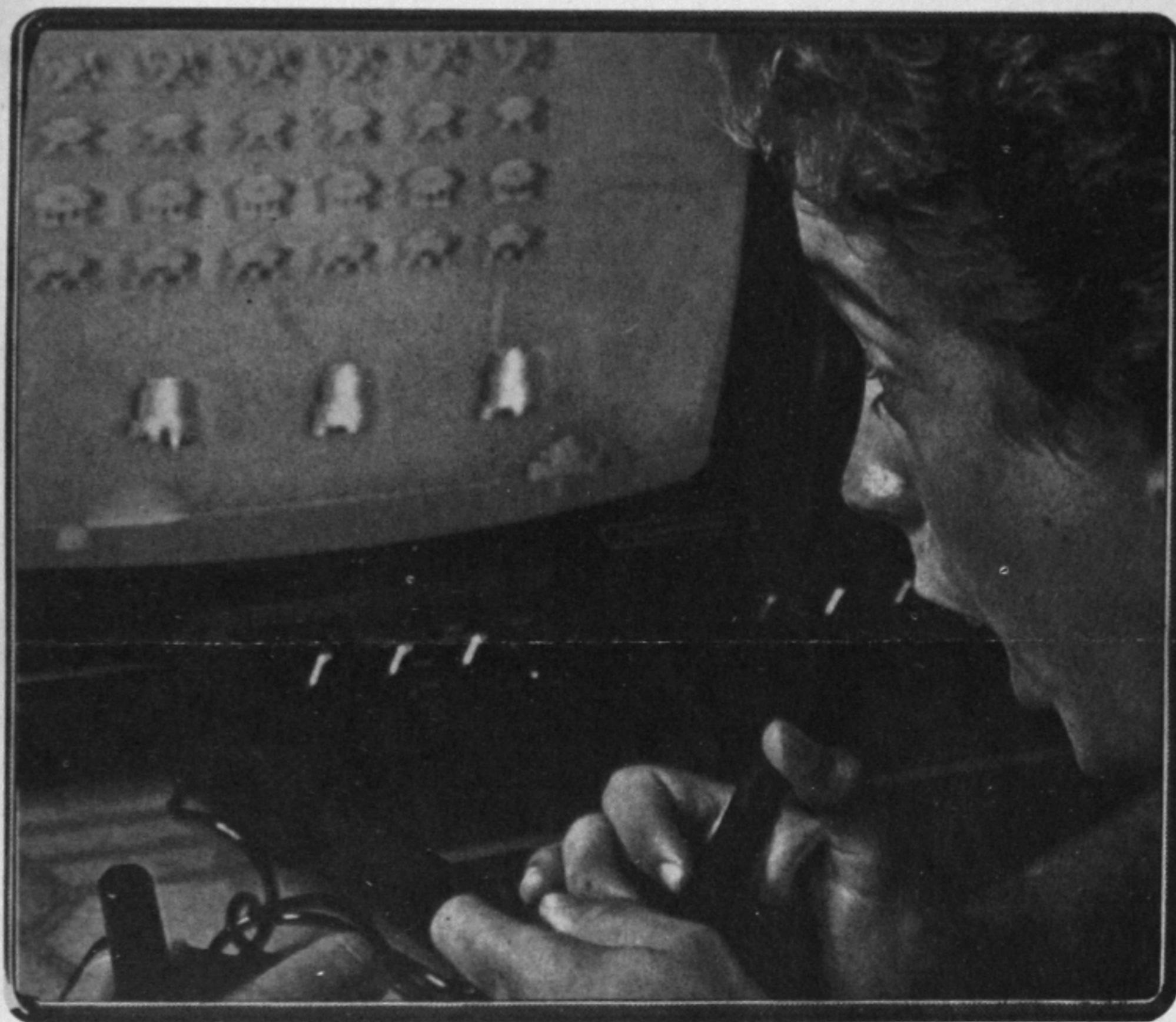
LA GUERRA DE LAS GALAXIAS
SE JUEGA AQUI ABAJO

LA POESIA EN MERIDA

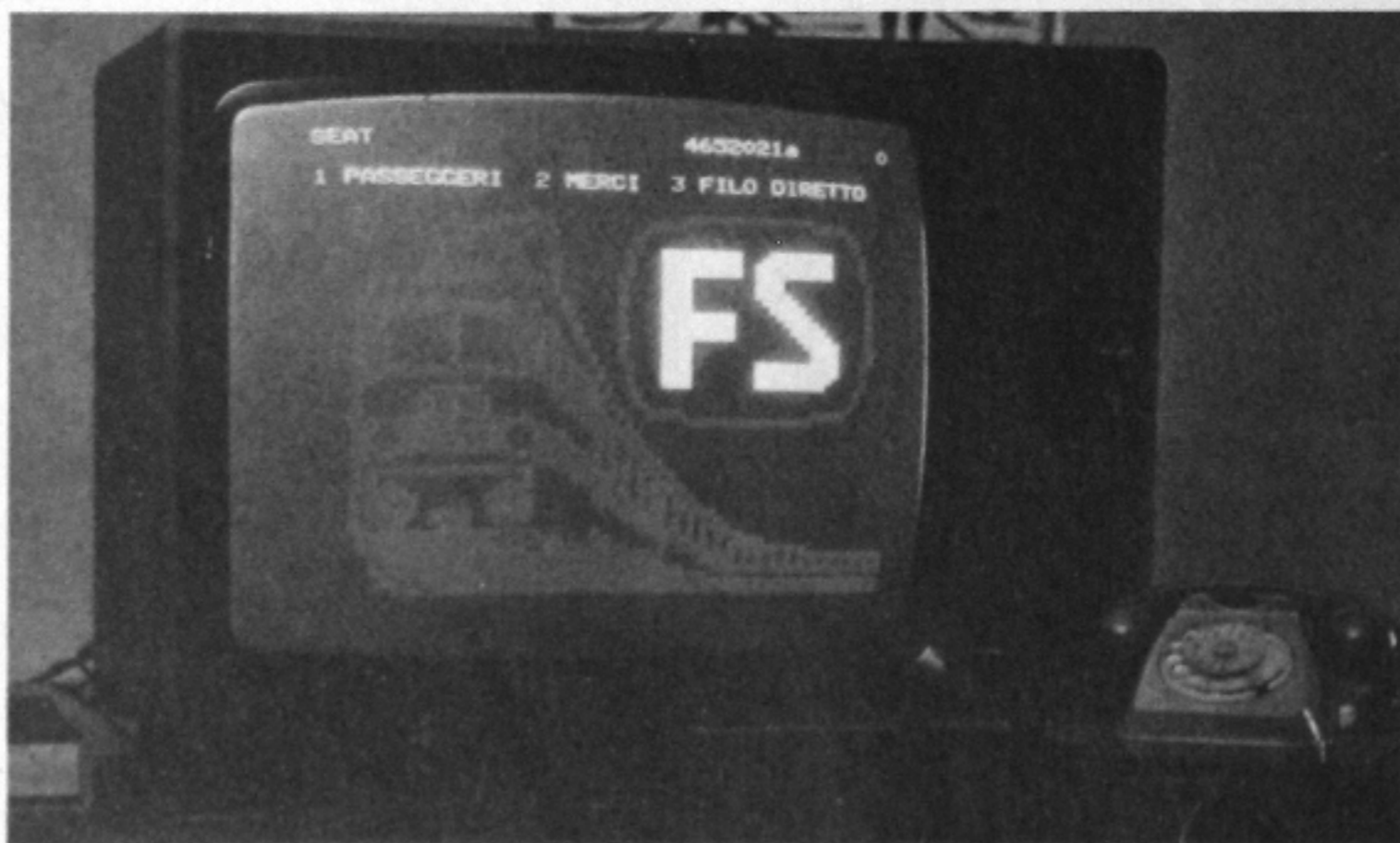
GRUPO ALTOSF
Y SOCIEDAD DRAMATICA
DE MARACAIBO

RETROSPECTIVA
DE ALEJANDRO OTERO

“LA GUERRA DE LAS GALAXIAS SE JUEGA AQUI ABAJO”



TOMADA DE LA REVISTA BASIC N° 4 pág. 71. Ed. Fascículos Planeta S.A.



PORTADA DE LA REVISTA BASIC N° 10 Ed. Fascículos Planeta, S.A.

En los países altamente industrializados, el desarrollo de la tecnología microelectrónica hizo aparecer el mercado del consumismo electrónico, constituido por artefactos diversos y novedosos, y destinado a relevar a aquél sobre el que se cimentó el crecimiento capitalista de los años 60 (consumo de electrodomésticos, automóviles, etc.). Dentro de estos nuevos productos de consumo, destacarán de manera privilegiada, las tecnologías informacionales.

La proliferación de las tecnologías digitales y comunicacionales tienen su explicación en el dinamismo económico adquirido por las industrias electrónica y aeroespacial en esos países (de economías flácidas y crecimiento lento, vitalidad que proviene en gran parte de la íntima relación mantenida con el sector bélico. Al parecer, esta vinculación se acrecienta cada día más:

...a principios de los años ochenta, el Pentágono alcanzó el presupuesto espacial de la NASA. De acuerdo con los análisis de la Oficina de Contabilidad General del Congreso, el presupuesto de 1983 del Departamento de Defensa para los proyectos espaciales era de 8 mil millones 500 mil dólares en fondos no clasificados como secretos, de los cuales 581 millones de dólares estaban relacionados con el transbordador. Comparando, la solicitud de todo el presupuesto de la NASA para el año fiscal 1983, era de 6 mil millones 600 mil millones de dólares, de los cuales tres mil millones 400 mil dólares eran para el transbordador. Cerca de una tercera parte de este presupuesto de la NASA para el transbordador podría extrapolarse para apoyar directamente los requisitos del Departamento de Defensa... (El subrayado es nuestro)¹

La llamada “revolución informática” ha reintroducido masivamente a la máquina en la cotidianidad. Ahora bien, la transformación de los componentes electrónicos (miniaturización, baja de sus costos, etc.) que sustenta ésta “revolución”, en cierta medida se realizó bajo el influjo de las exigencias aeronáuticas, y ha sido un factor clave para la “civilización” de tecnologías de orden bélico, y la creación o rentabilización de otras técnicas y productos de distinto origen.

Como consecuencia del empuje de la microelectrónica y del desarrollo de los microchips o circuitos integrados, surgen en U.S.A. los videojuegos. En 1971 Nolan Bushnell (ingeniero en computación) fabricaba el juego electrónico precursor de los variados y sofisticados equipos de hoy. En 1976 vendió su firma ATARI a la empresa Warners Communications. Poco tiempo después de la aparición del Atari V.C.S. (Video Computer System), Matell Electronics de Hawthorne, California, sacaría su equivalente, el Intellelevision. Igualmente, otras empresas se dedicarían a reproducir variantes del aparato.

Estos juegos audiovisuales se han expandido mundialmente, popularizándose

Carlos Eduardo Colina Salazar

con intensidad en Japón, Europa (sobre todo en Alemania Federal) y en EE.UU. El negocio del videogame ha operado sobre dos flancos: la venta de los aparatos monederos dirigidos a los salones de juegos y de aquellos destinados a ser utilizados en una pantalla de T.V. En estas transacciones comerciales, fabricantes y distribuidores han obtenido ingente ganancias.

En nuestro país, para fines de 1982, según las estimaciones de los representantes de las compañías distribuidoras-importadoras, se habían vendido un total de 150.000 equipos de distintas marcas (Atari, V.C.S., Intellelevision, Intelligentgame, Odyssey).² De acuerdo a la misma fuente, los videojuegos son más populares en Venezuela que en cualquier otro país de Latinoamérica e inclusive del Tercer Mundo.²

Apartando por ahora, otros efectos de necesaria indagación, interesa destacar aquí la vinculación de estos artilugios con el fenómeno bélico contemporáneo.

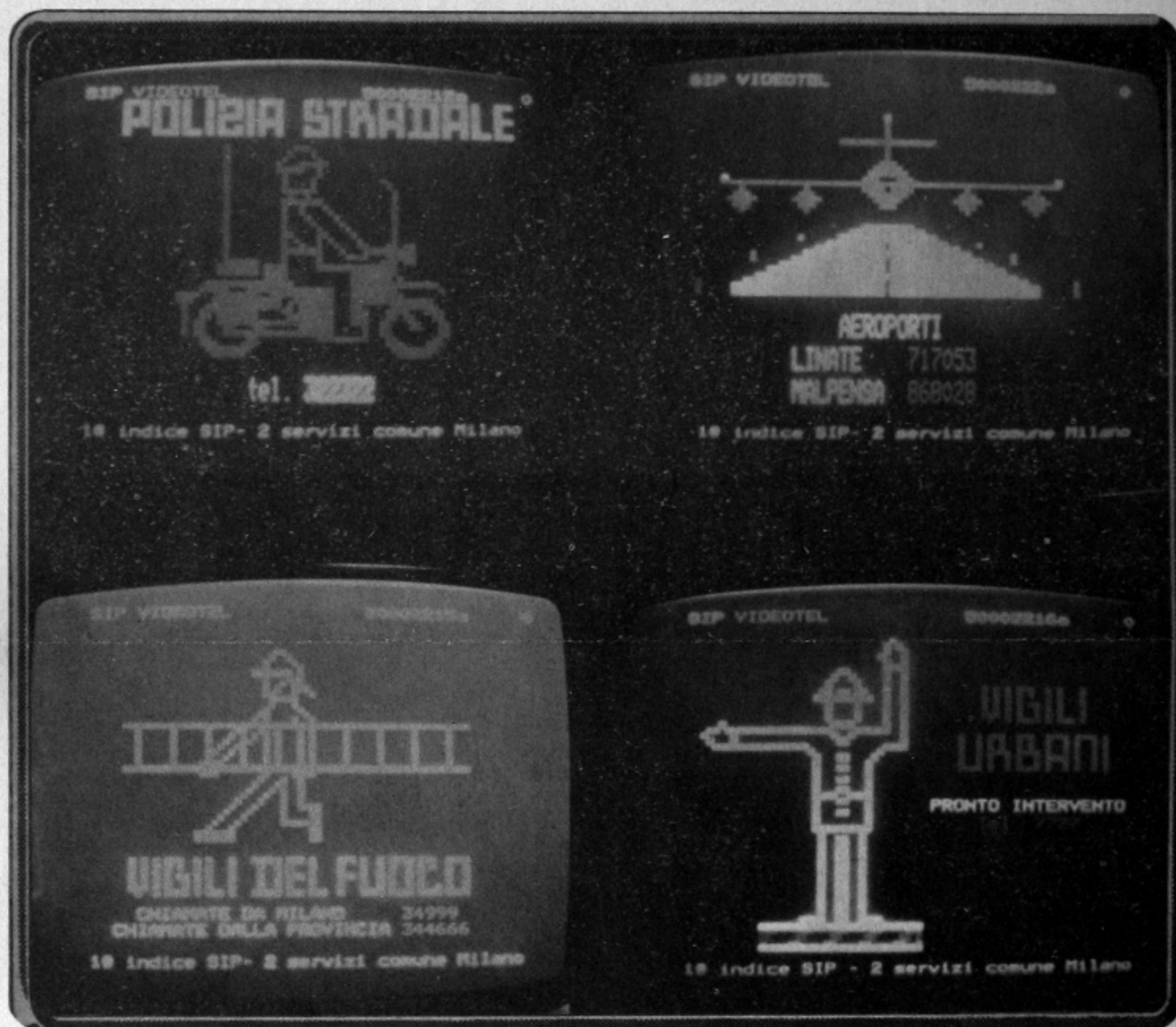
Gran parte del "software" de estos tejeugos se mueve dentro de la *lógica ataque-defensa*; si el elemento o figura comandada por la persona no agrede antes, es agredida o liquidada con seguridad por el elemento o figura dirigida por otro individuo o por la máquina. Dentro de los numerosos juegos de este tipo encontramos los "juegos espaciales y navales" (por ejemplo: "La Guerra de las Galaxias", "Space Invaders", etc.) cuyas ejecutorias consisten en el desenlace de batallas en el océano, en cualquier lugar del espacio o específicamente, en una galaxia lejana. Cualquier terreno se hace propicio para el enfrentamiento bélico.

Considerando que estos mensajes son vehiculados también por otras industrias culturales, cabría interrogarse sobre la fuerza adquirida por los mismos. Nos aventuraríamos a afirmar que la transmisión reiterada de contenidos bélicos de ficción podría conducir a una aceptación crítica del armamentismo nuclear y electrónico de los Estados Modernos. Los niños de hoy (principales usuarios de estos aparatos), jóvenes y adultos del mañana, asumirían la guerra tecnificada y la pérdida de la vida en ella implicada, como algo natural.

Las manifestaciones pacifistas, al parecer hasta ahora sin incidencia real sobre el problema, pero reveladoras de la existencia de una lógica diferente a la del poder, dejarían de existir, y no las tendríamos entre nosotros, ni tan siquiera como ello.

Las aseveraciones anteriores cobran significación desde el momento en que la sociedad tecnológica actual ha visto aproximarse la actividad lúdica y el juego, de una forma que puede tener consecuencias impredecibles. Así lo testimonia el informe realizado por Raphael Littauer y Norman Uphoff, "The air war in Indochina":

"El operario humano... se halla terriblemente alejado de las consecuencias de sus actos; lo habitual es que se encuentre a



PORTADA DE LA REVISTA BASIC N° 4. Ed. Fascículos Planeta S.A.

*cientos de millas del área de batalla, cómodamente instalado en su trailer de aire acondicionado; desde ahí evalúa la computación de blancos, valora las ambigüedades de los diversos sistemas de sensores, compara sus informes y determina la necesidad táctica de las diversas formas de acción, que inmediatamente son puestas en práctica de manera automática. Para él, los destellos de radar y las luces indicadoras no representan seres humanos, sino fichas en un tablero del juego de la guerra. Guerra y juego de la guerra resultan así ser cada vez más lo mismo.*³

De hecho, la guerra automática ha afectado la psicología de la acción militar, aunque sería precipitado afirmar tajantemente de que manera. En el estudio anteriormente citado se dan algunas pistas en este sentido. Una de estas se refiere al testimonio de un General retirado que participó en juegos de guerra en el National War College, en los cuales observó una pauta

*regular de respuesta entre sus compañeros: "Los oficiales cuyos sistemas armamentísticos producirían la muerte desde mayor distancia, se hallaban muchos más dispuestos a poner en juego mayor cantidad de fuego artillero".*⁴

Para nuestra sorpresa, el ejército norteamericano está pensando en los videojuegos como instrumento de entrenamiento militar. El centro de apoyo a la instrucción, con base en Fort Eustis (Virginia), conformó un equipo de trabajo que estudia la factibilidad de utilizarlos para el adiestramiento de sus tropas. Específicamente han pensado en el juego Battle Zone (o Deserts Wars) de Atari, un sofisticado juego con visión tridimensional, radar de aproximación y carros de combate teledirigidos.⁵

Finalmente, podemos aseverar que en lo que respecta al tópico en cuestión, es decir, la relación de aproximación entre el juego y la actividad bélica, la virtual inci-

dencia de la utilización lúdica de estos artefactos, actualmente sólo puede *entreverse*, como parte de la imposición de una racionalidad acorde al modo de vida que ha venido implantándose de manera progresiva en la sociedad tecnológica.

(*) Programa de la Administración Norteamericana actual, de emplazamiento de armas espaciales antimisiles.

1. Wayne Biddle: "Cambio en el programa espacial", The New York Times, Diario *El Nacional*, Caracas 23-1-85, cuerpo A, p.10.
2. Estos datos fueron recabados por medio de entrevistas en la tesis de grado del que escribe, "Carlos Colina: La informatización de la actividad lúdica infantil...", Caracas, volumen II (anexos), Biblioteca de FACES, U.C.V 1983.
3. Landong Winner: *Tecnología Autónoma*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, S.A., 1979, p.p. 297, 298.
4. *Ibidem*, p. 298.
5. "Los videojuegos", revista MUY INTERESANTE N° 14, VII, 1982, p. 9. Imprenta en España.